

PROJET DE CYCLE :

RUGBY

GROUPE ⇒ CLASSE DE

1^{ère} PH

Conditions d'enseignement :

- Séances : 7 x 2h = 12 heures
- Horaires : Mardi de 10h à 12h
- Lieu : Terrain Synthétique de Villars
- Matériels : 15 ballons, chasubles, coupelles, 2 boucliers
- Nombre d'élèves : 12 élèves (5F/7G) + 4 élèves en EPS adaptée (Manu, Adeline, Dorian, Cassandra ?) + 1^{ère} NJPF pour les cours 3 à 7 ⇒ 20 élèves (19G/1F)

Les ELEVES

Caractéristiques générales : 12 élèves (7G, 5F) + 4 inaptes (Manu, Adeline, Dorian, Cassandra)

- Ecoute : Classe attentive, qq bavardage Ambre - Cassandra et Bastien - Thomas
- Compréhension : +++ Correntin, Emmie, Bastien B, Adeline F, Loane B, Thomas B ; +/- Ambre, Marjolaine, Nicolas
- Difficulté pour Cassandra
- Motivation : Assez importante pour la formation, idem pour l'EPS en générale mais rugby peu poser pb pour certains (++) pour Bastien, Sarah, Correntin ; -- pour Ambre, Nicolas)
- Conduites Relationnelles : pas de pb particulier sur ce point, Adam, Emmie, Correntin et Sabri ⇒ Nouveaux élèves arrivés en 1^{ère} + Sarah arrivée de 2nd au 1^{er} janvier

Caractéristiques générales de la classe dans l'APSA :

- Aptitudes physiques : Ressources énergétiques très hétérogènes, qq élèves ont des troubles des praxies (Marjolaine ?, Nicolas ?)
- Vécu dans l'APSA : 1 cycle en 2nd avec les 2nd AP, niveau correct, assez bon engagement de tous

Projet Etablissement :

AXE 1 : « Bien vivre ensemble dans le respect de l'environnement et de la santé »

⇒ Communication bienveillante favorisant les échanges entre les usagers / Respect et Citoyenneté / Santé - Prévention - Alimentation

Axe 2 : « L'usager au cœur du dispositif, accompagner les apprenants »

⇒ Insertion scolaire / sociale / professionnelle

Projet EPS :

AXE 1 : Proposer une pratique physique qui **tienne compte des compétences de chacun** et permettre ainsi une **réussite optimale de tous les élèves.**

⇒ Prendre en compte l'hétérogénéité du public dans les mises en œuvre

⇒ Valoriser la réussite et les progrès de chacun pour augmenter l'estime de soi et l'envie d'apprendre

PROJET DE CYCLE**⇒ 1 fil rouge Moteur :**

« **Avancer** grâce à une utilisation opportune des **jeux groupés et déployés** pour créer et/ou exploiter des **espaces libres et des surnombres** face à une **défense organisée en 1 ligne.** »

⇒ 1 fil rouge Méthodologique et sociale :

- « **S'engager de façon lucide** dans la pratique en **s'inscrivant dans un projet commun** au service de l'**efficacité collective.** »

Compétence attendue**Niveau 4 :**

- **alterner** opportunément jeu **groupé** et jeu **déployé.** ⇒ alternance demande un travail sur C.E. autour de la continuité et de l'enchaînement des actions
- **Défense** s'organise en une **ligne disposée sur la largeur** et cherche à conquérir le ballon. ⇒ Rideau défensif qui se reconstitue au cours du jeu

Compétences M et S

1^{ère} ⇒ « Concernant les CMS, l'accent sera mis sur la construction de l'autonomie d'app »

CMS 1 ++: « S'engager lucidement ds la pratique »

CMS 3 : « Savoir utiliser différentes démarches pour apprendre : observer, identifier, analyser, apprécier les effets de l'activité, évaluer la réussite et l'échec, concevoir des projets. »

RUGBY (CP4 : Conduire et maîtriser un affrontement indiv ou collectif)

Logique interne : Activité de coopération et de confrontation basée sur le combat indiv ou co, médié par 1 ballon de forme ovoïde, dt le but est d'**avancer pr aplatis** celui-ci ds l'embut ou le faire passer entre les poteaux.

Problème fondamental :

- Comment **avancer collectivement en échangeant le ballon ds l'espace arrière** et en s'exposant à des **contacts rudes** ⇒ 3 nvx : affectif (peur du contact ac adv, partenaire, sol), cognitif (décision/prise d'info) et motrice

Enjeux de formation : Relationnel ⇒ accepter le contact ac les autres, élaborer et mettre en œuvre un projet d'action co basé sur le soutien ; Affectif ⇒ maîtriser ses réactions émotionnelles pr accepter de s'engager ds 1 APSA de combat ; Informationnel ⇒ apprendre à sélectionner les infos pertinentes, à prendre des infos dvt et derrière tt en avançant ; Motrice ⇒ habiletés spécifiques, dvpt capacités aérobies

Intérêts Professionnels +++ :

- Apprendre à coopérer en équipe ; Développer des ressources physiques utiles pour des métiers exigeants physiquement ; Développer la résistance psychologique (répétition d'effort, conditions climatiques, parfois petits coups reçus...) par rapport à des métiers parfois pénibles (chaleur, froid...); Apprendre à traiter plusieurs informations

Fil Mot : « *Avancer grâce à une utilisation opportune des jeux groupés et déployés pour créer et/ou exploiter des espaces libres et des surnombres face à une défense organisée en 1 ligne.* »

Fil Mets : « *S'engager de façon lucide dans la pratique en s'inscrivant dans un projet commun au service de l'efficacité collective* ».

COMPORTEMENTS OBSERVES EN DEBUT DE CYCLE

CONNAISSANCES : - Règlement (marque, tenu, hors-jeu, en-avant, contact) ; Vocabulaire simple (jeu grpé, déployé) ; Organisation def en ligne, organisation Off en escalier ; Organisation dans les regrpmts vu mais à revoir

COMPORTEMENTS :

LE PAS RASSURE

PDB : va parfois au contact et recule, perd le ballon ou s'en débarrasse (grpé), se retourne et jette son ballon en arrière (Dépl)
NPDB : assez passif, vient parfois chercher la balle ms ne s'en saisit pas (dépl), bcp de hors-jeu, pousse loin bras tendu (grpé)
DEF : repousse l'adv de loin mais peu de plaquages, s'oppose ac bras tendus ds regrpmt

LE VOLONTAIRE DESORDONNE

PDB : va au contact et se maintient sur la ligne de front (grpé), transmet son ballon qd bloqué (dépl)
NPDB : s'approche et saisie la balle, regarde l'adv (dépl), pousse ac l'épaule ms en restant relativement verticale (grpé)
DEF : plaque en se mettant en opposition et freine l'adv (le ceinture), pousse ac l'épaule ds rqrmt

LE FONCEUR STEREOTYPE

PDB : va au contact mais ne tend pas toujours son ballon vers l'arrière (grpé), transmet son ballon rapidement qd bloqué ms pas tjs proprement (dépl), jeu au pied précipité et ne monte pas ensuite
NPDB : s'approche et saisie la balle, regarde l'adv et exploite les intervalles (dépl), pousse ac l'épaule ms en restant relativement verticale (grpé)
DEF : plaque efficacement, poussé dynamique ms tronc assez verticale.

NVX COLLECTIF : Peu de jeu grpé ou de passe, reconquête et transport indiv vers cible ; Progression ac projet à 2 voir 3 ac receveur à l'arrière ; Circulation de balle sur séquence courte ac échanges spontanés entre joueurs proche du PDB ; Circulation des joueurs en arrière du PDB, plutôt à côté et presque sur la mm ligne, rares suiveurs plus lointain ; Def avance ac retard, se dirige à plusieurs sur PDB pr le bloquer et le mettre au sol, organisation disparaît après 2-3 temps de jeu

CONNAISSANCES, CAPACITES, ATTITUDES ATTENDUES EN FIN DE CYCLE

CONNAISSANCES : - Règlement (hors-jeu, tenu, contact, marque, maul)
 - Vocabulaire (jeu groupé / déployé, mêlées, touches, placement en ligne / en escalier)
 - Efficacité tactique : créer 1 jeu grpé si def déployée et inversement
 - Efficacité technique : posture sur regrpmt, aide au PDB, position def et au plaquage

CAPACITES : - Alternner les formes de jeu, les adapter / adv
 - Se placer en ligne en def et maintenir la ligne sur plusieurs temps de jeu / Se placer en escalier en attaque, avec une répartition optimale des postes
 - Défenseur : récupérer le ballon en l'arrachant ou en repoussant l'adv, plaquer ou bloquer un joueur, se replacer même après plusieurs temps de jeu

ATTITUDES : - Maîtriser ses émotions, en particulier dans les contacts
 - Respecter les règles et les arbitres, respecter ses partenaires et accepter leurs choix et leurs erreurs éventuelles
 - Assumer les différents rôles de façon active

STRATEGIES D'INTERVENTION

- Faire 2x2 équipes d'engagement, de gabarit et de nvx équilibré en début de cycle et les conserver tout au lg du cycle pr mettre en place des projets collectifs
- **GESTION MIXITE** : 1- Jouer sur grand terrain pour ↓ imp des contacts 2- Arrêter le jeu au moindre risque 3- Demander au joueur engagé de moduler leur engagement suivant la personne en face
 - 4- Aménagement de règles : Début de cycle : Touché 2 mains => PDB doit s'arrêter et a 2sec inattaquable pour choisir entre 2 options 1/ crier « grpé » : se retourne, tend le ballon et pousser collective
 - 2/ faire une passe et le jeu continu
- Aller vers une spécialisation des postes avec joueur puissant plutôt au centre et rapide plutôt sur les ailes + ouvreure et lancement de jeu
- **COURS** : 1) échauffements dirigé ac déplacements associés à des habiletés indiv ac ballon + renforcement musculaire 2) Oppositions à 2 ou ac des collectifs partiels (gabarits proches, lancement de jeu variés, actions def variées (accrocher ↑ ceinturer ↑ plaquer) 3) matchs à thème ac rotation aux postes de décision puis spécialisation

Fil Mot : « *Avancer grâce à l'utilisation opportune des jeux grpés et dép pr créer et/ou exploiter des espaces libres et des surnombres face à 1déf organisée en 1 ligne.* »
Fil MetS : « *S'engager de façon lucide dans la pratique en s'inscrivant dans un projet commun au service de l'efficacité collective.* »

A l'échelle du cycle :

L1 → 5/03	L2 → 12/03	L3 → 30/04	L4 → 7/05	L5 → 14/05	L6 → 21/05	L7 → 28/05	L8 → 11/06							
Règles, Sécu sur contact et plaquage, gestion mixité, Règles et match	Jeu groupé off, liaison grpé / déployé, observation	Jeu déployé off, liaison grpé / déployé, observation	Liaison et alternance groupé / déployé	Travail def ⇒ ligne def	Travail def ⇒ ligne def + Prépa CCF	CCF	Rattrapage éventuel CCF							
CONNAISSANCES ⇒ sur l'APSA, soi, autrui ⇔ processus, règles, vocabulaire, principes, repères. Ex : Connaître, savoir que, identifier, différencier...							L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	
Sur l'APSA :	- Règlement associé au nv de jeu (hors jeu, tenu, contact, marque, maul, zone plaqueur /plaqué), règles liées au plaquage et au blocage (entrée axiale dans le regroupement).													
	- Vocabulaire : Phases statiques (mêlées, touches, coup d'envoi), phases dynamiques (jeu de mvnt).													
	- Routines de préparation à l'effort : déverrouillage articulaire, préparation au contact.													
	- Principes d'efficacité tactique : ⇒ Création d'1 concentration (jeu groupé) pr contourner (jeu déployé) et inversement. ⇒ Indices à prélever pour faire des choix efficaces (espaces libres, partenaires, adv, avancé)													
	- Principes d'efficacité technique : ⇒ Placement et posture des joueurs sur les points de regroupement. ⇒ PDB : attitude au duel permettant de jouer dans le dos du déf, passe latérale longue. ⇒ Aide au PB : liaison ferme à ses partenaires ou adv, mains tendues vers balle pr recevoir à pleine vit ⇒ DEF : position sur l'avant pieds pr ↑ réactivité lors du duel, plaquer, se relever et gratter.													
Sur sa propre activité :	- Ses points forts/faibles : vitesse, puissance, morphologie, appuis, qualité déf, attitude au duel, passe...													
	- Critères d'efficacité : faire avancer son équipe en utilisant 1 forme de jeu appropriée (grpé / déployé / pied)													
Sur les autres :	- Points forts des partenaires pour élaborer une stratégie collective													
	- Points forts et faibles de l'adv : remplacement, intervalle dans la défense, forme de jeu préférée													
CAPACITE ⇒ motrices ou méthodo., attestent du pouvoir d'agir dans une situation particulière. Ex : gérer un 2c1, faire chuter en toute sécurité, observer, juger							L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	
S-F en ACTION	- Communiquer (forme de jeu, remplacement) avt + pdt l'action pr se rassurer et optimiser la cohérence co													
	- Alterner les formes de jeu appropriées aux faiblesses de l'adversaire.													
	- Glisser ensemble sur les côtés sans se faire aspirer par le ballon, en faisant confiance aux partenaires													
	- Reformuler une ligne défensive après plusieurs temps de jeu.													
	- Tenir et soutenir un effort optimal sur une succession de périodes de jeu.													
	- Porteur de balle ⇒ Protéger son ballon (en particulier à l'impact) pour assurer la conservation. ⇒ Créer et exploiter un surnombre. ⇒ Jouer en avançant : fixer, percuter, libérer... ; Passer à des joueurs en mouvement (arrivant lancé)													
	- Aide au porteur de balle : Etre toujours en soutien du porteur ⇒ Sur joueur bloqué debout : arracher la balle puis se lier à lui afin d'isoler la balle. ⇒ Sur joueur au sol : enjamber de bas en haut. ⇒ Ejecter pour transformer rapidement le jeu dans une autre zone. ⇒ Tenir compte des autres et modifier ses placements et remplacements en fct de ses partenaires													
	- Défenseur ⇒ Récupérer le ballon en l'arrachant vers le bas ou en repoussant l'adversaire dans le ruck. ⇒ Décentrer son regard du ballon (vers ses adversaires et partenaires). ⇒ Moduler la vitesse de montée en fonction des partenaires et du rapport de force. ⇒ Ralentir la sortie de balle et/ou la récupérer par la poussée. ⇒ Se replacer sans être hors-jeu malgré l'augmentation des temps de jeu.													
	- Concevoir un projet collectif : se donner les moyens de le mettre en oeuvre;													
	- Repérer la pertinence (ou non) d'actions individuelles ou collectives.													
ATTITUDES ⇒ manière d'être, de se préparer à, pr se mettre en rapport ac l'envmnt, les autres, le matériel Ex : accepter, s'opposer, assumer, coopérer, se concentrer, faire confiance, respecter, écouter							L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	
Vers soi	- Maîtriser les émotions en particulier lors des contacts ac les adv. Respecter les adv et les règles.													
	- S'inscrire ds 1 projet commun au service de l'efficacité co. S'impliquer ds tt les phases de jeu : att / déf													
	- Analyser sa prestation et celle de l'équipe avec lucidité.													
Vers les autres	- Accepter différents rôles (joueur, observateur, arbitre, conseiller...).													
	- Respecter règles et arbitre. Rester fair-play et loyal ds et autour du jeu. Saluer adv + arbitre en fin de match													
	- Respecter choix et accepter erreurs de ses partenaires et modifier en conséquence ses placements.													
	- Encourager et conseiller ses partenaires, être solidaire.													
- Assumer les différents rôles dans et en dehors du jeu. Partager la tâche d'arbitrage.														
EVALUATION FINALE														

Indicateurs de progression ds l'APSA :

- Quant : Zone gagnée / ballon joués

- Qual : Jouent arpé qd def déployée et inversement

Fil Mot : « *Avancer grâce à une utilisation opportune des jeux groupés et déployés pour créer et/ou exploiter des espaces libres et des surnombres face à une défense organisée en 1 ligne.* »

Fil MetS : « *S'engager de façon lucide dans la pratique en s'inscrivant dans un projet commun au service de l'efficacité collective.* »

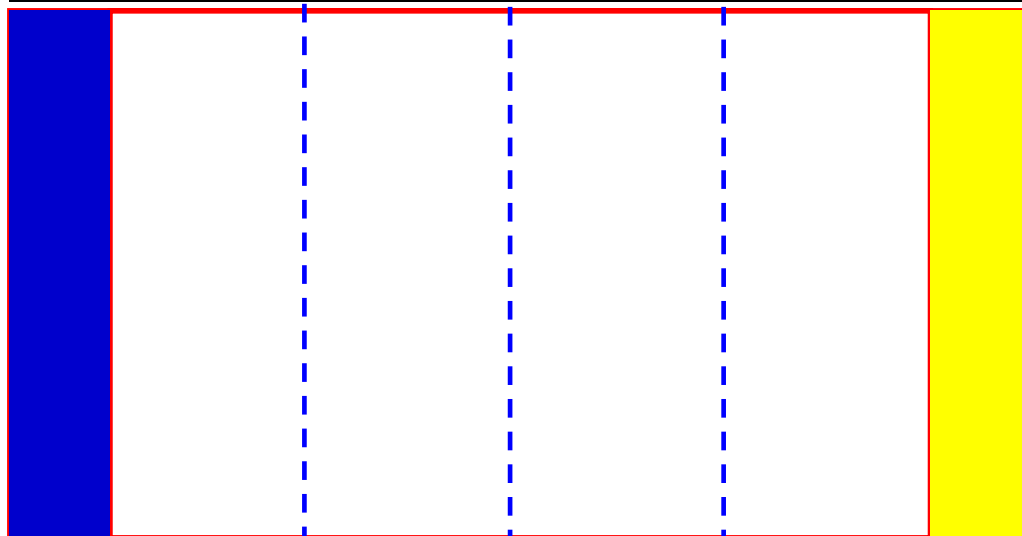
A signaler : Conseil de classe mardi prochain ⇒ besoin d'une heure de vie de classe ? Stage : reste 2,5 semaines pour trouver, ok pour tous ? Dorian ?
Vote CCF EPS ⇒ reste 1 semaine, pour l'instant 3 votes...

Leçon n° : 1 / 7 Date : 5 / 03 / 19

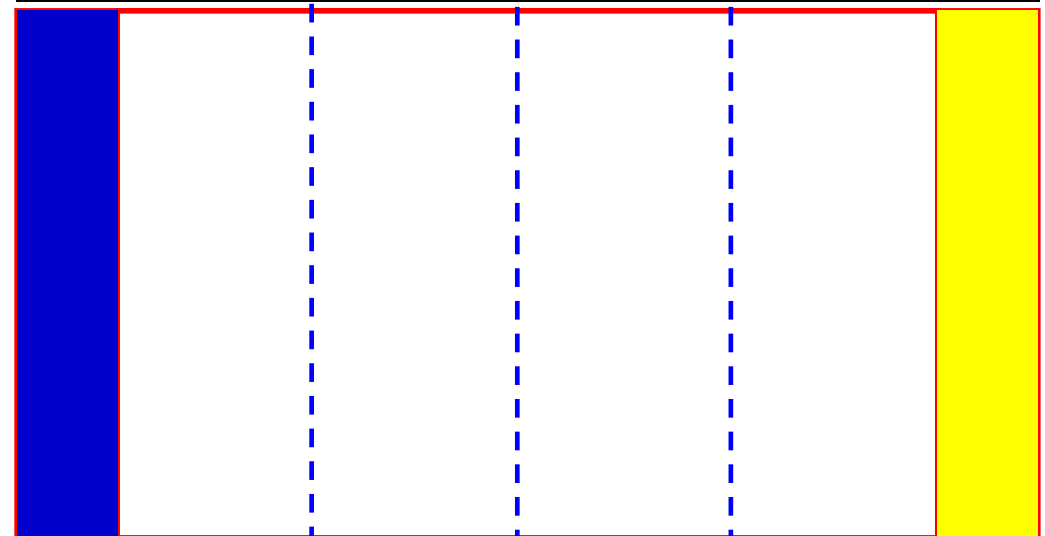
Matériel : Ballons, Coupelles, Chasubles, 2 boucliers, feuilles de match x 2

Où en sont les élèves ?	1/ Néophyte : Sarah, Corentin, Emmie, Sabri n'étaient pas à Montravel l'an dernier. Il n'ont sans doute jamais fait de rugby	2/ L'effrayé : (Ambre) peur d'aller au contact, évite le regroupement, se place loin du ballon, laisse passer son adv direct	3/ Le fonceur agressif : (Bastien) très actif ds regroupement ms se débat (coups coude), à fond qq soit l'adv (Ø modulation d'engagement)
Séance / cycle + Thème séance	Aujourd'hui : rappel règlement et sécurité + comment jouer ensemble > Ensuite, nous travaillerons sur jeu grpé > déployé > au pied (si niveau suffisant)		
Objectifs : (CCA) Intérêts d'atteindre les obj ? Organisation utilisée :	A la fin de la séance, vous devez connaître les règles de sécurité et les règles du jeu ; être capable de jouer tous ensemble en modulant l'intensité de son engagement en fonction de l'adversaire ; S'engager dans le jeu en acceptant le petit risque de prendre un léger coup sur une phase de jeu, tout en sachant qu'il ne sera pas volontaire Ceci vous permettra de prendre du plaisir à jouer tous ensemble, sans risquer de problème important - 2 équipes de gabarits et d'engagements similaires dès le début de la séance		
	Echauff. : Maîtrise du ballon et travail du contact		7c7 sur terrain 40x20m (Touché + 2sec)
But :	- Garder la maîtrise du ballon - Ne jamais s'arrêter	- Plaqueur : faire tomber le PDB sans se faire mal et en tt sécu - Plaqué : se laisser plaquer sans perdre le ballon	- Gagner le match en marquant le max d'essai - S'encourager pour que tout le monde s'investisse
Dispositif / Consignes / Groupes :	- Rond central du terrain de foot, trotter dans tous les sens en respectant les consignes - 2 équipes de 8, 2 ballons par équipes, échanger en mouvement sans faire tomber le ballon - ≈2 min par consigne, 5min pr consigne 6 1) Je donne le ballon à un partenaire qui me tend les bras 2) Je donne le ballon en le lançant en cloche 3) Je donne le ballon en le faisant rouler au sol 4) Lorsque je reçois le ballon, je le pose au sol (⇒ aplatir pour marquer un essai), lorsque je ramasse le ballon, je fais une passe 5) Je passe et j'arrache le ballon à mon partenaire, je pose au sol. Je ramasse un ballon et je me le fais arracher 6) au coup de sifflet, je résiste 10 sec debout, statique, face aux adv qui cherchent à me prendre le ballon	- 1 équipe de plaqueur en 2 colonnes, à genoux, 1 bouclier pour les 2 premiers de la colonne 2 ^{ème} équipe en face par 2, prêt à aller défier les plaqueurs - Départ par 2, PDB avance sur bouclier, va au contact puis au sol et tend le ballon, son partenaire le saisi et va au contact de plaqueur 1, se fait plaquer et tend le ballon au sol, son partenaire le saisi et va au contact de plaqueur 2 ... - Qd les PDB ont défié tous les plaqueurs d'une équipe, ils enchainent sur un 2 ^{ème} passage avant de prendre la place des plaqueurs - EVOL : 1 passage plaqueurs avec 1 Genoux au sol < 1 passage plaqueur debout SE LAISSER PLAQUER SANS EVITER, EN RESISTANT LEGEREMENT SUR 2^{ème} PASSAGE	- Terrain de 40x20m, gd règles du rugby + jeu au pied indirect - 2 équipes jouent en 7c7 ; 3 ^{ème} équipe arbitre ac répartition pr en-adv, hors-jeu, tenu, Sécurités, essais et sorties ⇒ 1 sifflet chacun - !!! règle de contact touché 2 sec : Pour arrêter le PDB, je le touche à 2 mains. Il doit s'arrêter où il est et à 2 sec d'invincibilité ⇒ il fait une passe ou crie « groupé » et se retourne pour faire un jeu groupé. Si il n'a rien fait au bout des 2 sec, j'ai le droit de le plaquer ou de lui arracher le ballon (en faisant toujours attention à ne pas faire mal).
C.E. communs ⇒ Mot et MetS	- relation PDB – NPDB : se regarder avt de donner - PDB : je donne uniquement si NPDB me regarde et tend les bras vers moi, sinon je ne lui donne pas - NPDB : Demander le ballon en allant vers le PDB et en tendant les mains vers lui - POUR ARRACHER UN BALLON : 1) Je glisse mon bras entre le ballon et le corps du PDB (adv ou partenaire), 2) J'enroule mon bras jusqu'à l'épaule 3) J'utilise le poids de mon corps vers le bas pour arracher	PLAQUEUR : - Modérer son intervention pr ne pas faire mal à l'adv - Place sa tête côté opposé à la chute et coller son oreille à l'adv (cuisse ou hanche) ; Attraper au bassin et se laisser ensuite glisser vers genoux ; Serrer ses bras le + fort possible ; Pousser l'adv pr le faire tomber latéralement, coté opposé à la tête, Garder les bras serrés fortement jusqu'à l'arrivé au sol. <u>Contrôler la chute du PDB jusqu'à son arrivé au sol</u> PLAQUE : ne pas rentrer en contact au sol ac les mains ou le coude ⇒ risque de luxation, Menton – poitrine pr dos rond + serrer ballon ac ses 2 bras + fort possible	- Tout le règlement du rugby à remettre en route : - Marque + tenu + hors-jeu + en-avant + contact + jeu au pied + sorties + règles filles/garçons pour touché 2 sec
C. Réussite : ⇒ Quant et Qual	- Moins de 5 ballons perdus (non maîtrisés) sur les 5 min. - Etre toujours en mouvement	Plaqueur + Plaqué ⇒ respect des règles de sécu - Plaqueur : je fais tomber mon adv sans lui faire mal et sans le lâcher	- tt le monde accepte le contact et touche le ballon - gd règles sont intégrées et respectées
J'observe : ⇒ Cond typ,	-/+ Bcp de ballons tombés + arrive bien car chaque équipe reste ds son coin	- Appréhension, le plaqué se laisse tomber + arrive bien ds les ≠ variables	- déséquilibre entre les équipes
J'interviens : ⇒ CE, Guidance, V-/+	- /+ ↑/↓nbr de ballons + pompe/abdo/gainage si ballon tombé + 4 zones et obligé de changer de zones après chaque passe.	- PDB doit résister 3 sec et se laisser plaquer ensuite + PDB résiste et plaqueur à 5 sec pr le faire tomber	- inverser des joueurs
Je pense à :	- Compter les ballons non maîtrisés, animer pr que le ballon ne tombe pas	- Plaqueur : faire tomber le PDB sans se faire mal et en tt sécu - Plaqué : se laisser plaquer sans perdre le ballon	- ETRE TRES VIGILANT SUR LA SECURITE ET LES CONTACTS
Bilan prof : - Acceptation du contact pr ts ? Oui Règle touché 2 sec ? ≈ - Gd règles rappélé avec démo ? Comprises ? règles ok, difficultés compréhension pour néophytes (Corentin, Sabri, Emmie... plus facile pour Sarah)	Bilan élèves : Engagement ++ Corentin, Bastien Engagement -/+ Marjolaine, Sabri, Emmie Engagement - - - Ø, tout le monde accepte d'aller au contact		

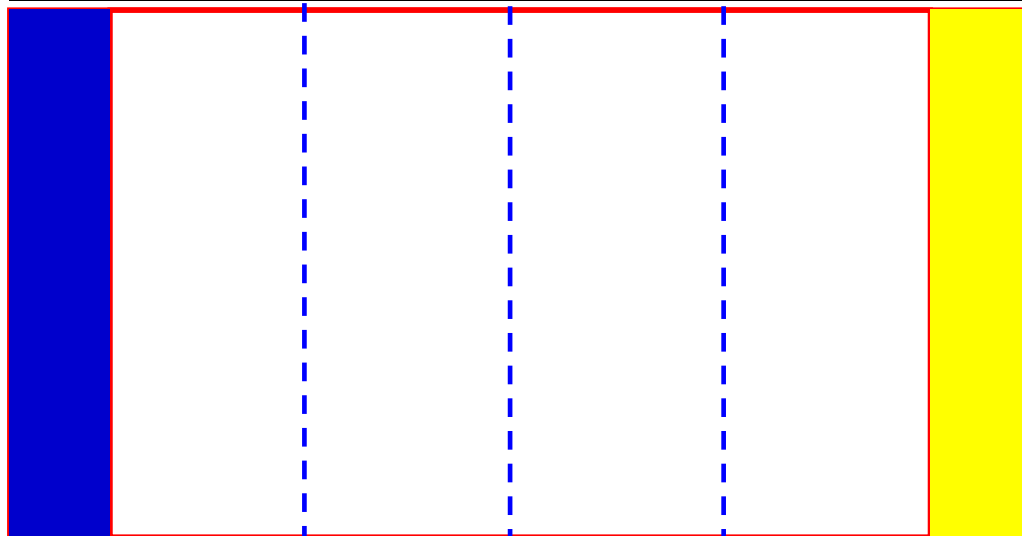
MATCH n°		
Equipes		
Essais marqués		
Score final		
=> Fautes commises		
En avant		
Tenu		
Jeu dangereux		
Hors-jeu		



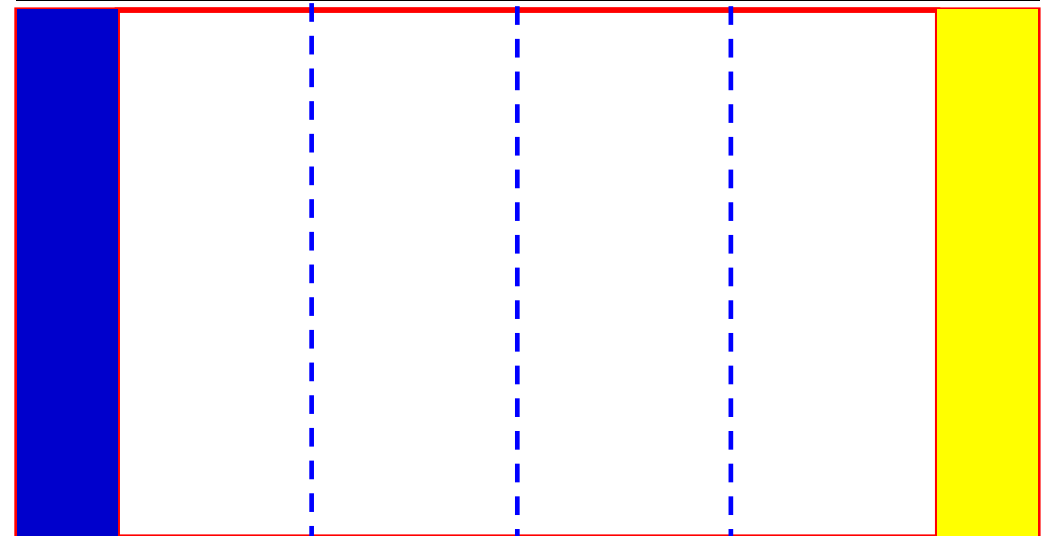
MATCH n°		
Equipes		
Essais marqués		
Score final		
=> Fautes commises		
En avant		
Tenu		
Jeu dangereux		
Hors-jeu		



MATCH n°		
Equipes		
Essais marqués		
Score final		
=> Fautes commises		
En avant		
Tenu		
Jeu dangereux		
Hors-jeu		



MATCH n°		
Equipes		
Essais marqués		
Score final		
=> Fautes commises		
En avant		
Tenu		
Jeu dangereux		
Hors-jeu		



A SIGNALER AUX ELEVES AVANT DE COMMENCER :

6 séances + CCF si rien ne saute = très court en séances => être efficace

2 premiers cours ensemble puis cours avec les 1^{ère} AP

2 cours, 6 semaines de stage + vacances puis 5 semaines et année terminée...

CCF semaine du 27 au 31/05 => Détail des notes 10pts co/10pts indiv

Matériel : chaussures à crampon moulé autorisé + bouteille

FCTMT : quand on se rassemble, on réagit vite, on se regroupe par équipe, ballon au sol

- Possible de boire entre les exercices mais pas pdt

- **IMPORTANT** : ne pas voir de sortie de terrain en criant, d'engeulade, d'insultes... Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas laisser faire mal ... mais ça arrive de prendre des coups qui ne sont pas volontaire donc pas la peine de s'énerver.

OBJ => coopération, se conseiller, se corriger, donner des conseils constructifs et accepter les critiques

RESPECT = être fair-play si je fais une faute, si le ballon sort, si l'arbitre siffle en sachant qu'il peut se tromper, serrer la main aux adv et à l'arbitre en fin de match

GRANDE REGLE DU RUGBY A RAPPELER :

- Marque

- Hors-jeu

- Tenu

- En-avant

- Terrain et sorties

- Jeu au pied

- **Mêlé (si temps d'apprendre) => Pas de poussée, non disputée.** lignes de hors-jeu à 5 mètres. 4 temps : 1. Flexion 2. Placement 3. Stop 4. Prêt. Le ½ de mêlée introduit sans délai. Son adversaire se place à ses côtés. Il ne suit pas la progression du ballon. Il peut se placer derrière sa mêlée, dans l'axe. Pas de possibilité pour un avant de prendre le ballon dans la mêlée.

- **Touches** => 1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. Pour les opposants, 1 vis à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur). Pas d'aide au sauteur. La conquête est disputée. Les non-participants sont à 5m. Début de l'alignement à 3m. La fin de l'alignement est déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur est à 1,5m de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs sont à 1,5m en profondeur de l'alignement. La remise en jeu rapide est autorisée, avec respect des lignes de hors jeu.

- **Après une faute, repart sur coup de pied franc** : 1 joueur a le ballon dans les mains. Il doit le taper au pied soit pour lui-même en touchant juste le ballon au pied, soit en frappant dans un espace libre, soit dans le but de faire une passe à un partenaire. Les partenaires sont obligatoirement derrière celui qui botte. Le ballon ne doit pas sortir direct, sinon on donne une mêlée aux adv à l'endroit du coup de pied.

- **Coup d'envoi** => Coup de pied tombé : Adversaires à 5 mètres. Le ballon doit franchir les 5 mètres

- **Match aujourd'hui sur touché 2 sec** : Pour arrêter le PDB, je le touche à 2 mains. Il doit s'arrêter où il est et à 2 sec d'invincibilité => il fait une passe ou crie « groupé » et se retourne. Si il n'a rien fait au bout des 2 sec, j'ai le droit de le plaquer ou de lui arracher le ballon (en faisant toujours attention à ne pas faire mal. Puis si fonctionne bien => évol vers touché + 1sec > touché > plaquage sans touché (mais pas entre G sur F)

Gestion de la mixité ?

BLEU : 1/ Bastien 2/ Alexandre 3/ Adrien 4/ Sarah 5/ Loanne 6/ Ambre

JAUNE : 1/ Corentin 2/ Thomas 3/ Sabri 4/ Nicolas 5/ Emmie 6/ Marjolaine

Fil Mot : « *Avancer grace à une utilisation opportune des jeux groupés et déployés pour créer et/ou exploiter des espaces libres et des surnombres face à une défense organisée en 1 ligne.* »

Fil MetS : « *S'engager de façon lucide dans la pratique en s'inscrivant dans un projet commun au service de l'efficacité collective.* »

A signaler : AS muscu, pas de step, escalade et bad

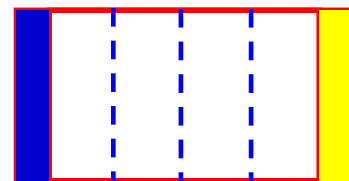
Leçon n° : 2 / 7 Date : 12 / 03 / 19

Matériel : Ballons, Coupelles, Chasubles, 3 feuilles de match
 BLEU : 1/ Bastien 2/ Alexandre 3/ Adrien 4/ Sarah 5/ Loanne 6/ Ambre
 JAUNE : 1/ Corentin 2/ Thomas 3/ Sabri 4/ Nicolas 5/ Emmie 6/ Marjolaine

Où en sont les élèves ?	1/ Néophyte : Raphaël, Yannis n'étaient pas à Montravel l'an dernier. Il n'ont sans doute jamais fait de rugby	2/ L'effrayé : (Ludovic, Baptiste) peur d'aller au contact, évite le regroupement, se place loin du ballon, laisse passer son adv direct	3/ Le fonceur agressif : (Mathieu, Hugo) très actif ds regroupement ms se débat (coups coudes), à fond qq soit l'adv (O modulation d'engagement)
--------------------------------	---	---	---

Séance / cycle + Thème séance	<i>Cours précédent : travail sur sécurité, règlement, jouer ensemble < Aujourd'hui : Sécurité + Alternance groupé / déployé < Ensuite : jeu déployé</i>		
Objectifs : (CCA)	<i>A la fin de la séance, vous devez connaître les règles du touché 2 sec + savoir qd annoncé grpé ou transmettre ; être capable de jouer sans faire mal aux autres + voir quand il faut jouer grpé / qd il faut jouer déployé ; Accepter de s'engager dans le jeu et de coopérer avec les partenaires qq soit son niveau, son engagement</i>		
Intérêts d'atteindre les obj ?	<i>Ceci vous permettra de faire des choix pertinent entre grpé / déployé pour mieux perforer la def.</i>		
Organisation utilisée :			

	Echauffement :	Situation évolutive : 7c7 avec zone + jeu grpé bonifié
But :	Réagir vite aux consignes données en restant lié avec son partenaire	- Gagner le match en franchissant le max de zone en jeu grpé et en avançant pour marquer des essais
Dispositif / Consignes / Groupes :	<p>Dans le rond central, 1 équipe de chaque côté, réparti par 2</p> <p>- Se déplacer en trotinant dans son carré, en restant toujours attentif à la consigne donnée par le prof</p> <p>- A l'annonce de la consigne, le dernier duo à l'exécuter fait gagner un point à l'équipe adverse (assis, debout, sortez des carrés, changez de carré, plat ventre, immobile, etc...)</p> <p>EVOL : 1 ballon pr 2, échange de passe 1^{er} cp de sifflet => NPDB se rapproche, 2^{ème} cp de sifflet => NPDB se baisse, 3^{ème} cp de sifflet => je ceinture à la taille et je pousse sur 2m</p> <p>- FIN SUR ROI DU PLAQUAGE EN MARCHANT</p>	<p>- Terrain largeur = médiane à 16m, longueur = 16m + 3m de chaque côté.</p> <p>- 7c7, match de 5 à 8 minutes (5' si 3équipes) avec arrêts de l'enseignant si besoin de correction</p> <p>=> Enseignant questionne les élèves sur les arrêts pour faire émerger les CE</p> <p>- 1 point par zone franchie => coupelle rouge,</p> <p>- 10 point par essai => coupelle bleue = 10 points</p> <p>- 100 points si essai en jeu groupé => coupelle jaune</p> <p>=> 3^{ème} équipe (ou remplaçants si absents) s'occupent des feuilles d'observation et du score avec coupelles</p> <p>- Règle F-G : F doivent juste attraper à 2 mains les G : G s'arrête et transmet si possible, sinon repart sur gratte-poule du G ; G ne plaquent pas les F, doivent ceinturer sans prendre le ballon, F doivent libérer, sinon repart sur gratte-poule de la F !!! si joueur au sol ds regpmtt => arrêt</p> <p>Thème 1 : Passe volante impossible sur 3 premiers temps de jeu (3 jeux grpé de suite puis peut jouer déployé)</p> <p>Thème 2 : 1 jeu grpé => 2 passes volantes max puis doit à nouveau faire un jeu grpé</p> <p>Thème 3 : libre mais toujours avec 1 point / 10 points / 100 points</p>
C.E. communs => Mot et MetS	<p>- NE PAS FAIRE MAL => maîtriser son engagement vers le sol, ne pas rentrer dans les autres</p> <p>- Se lier par la taille : j'accroche le chasuble du partenaire et je ne le lâche jamais</p>	<p>JEU GRPE :</p> <p>1 : je suis le PDB très près, je reste proche de lui pour le protéger</p> <p>2 : Je le pousse ac l'épaule, en me liant à lui très bas sur mes jb pr qu'il continue d'avancer</p> <p>3 : je vais lui arracher le ballon ds les mains, très vite avt les déf (Signal = retournement : enrouler son bras + épaule nombril)</p> <p>4 : Masquer le ballon « dans un cocon »</p> <p>!!! NE PAS OUBLIER D'ARRACHER LE BALLON, IL DOIT ETRE LE PLUS LOIN POSSIBLE DE LA LIGNE DE FRONT</p> <p>INFO</p> <p>- Jeu grpé avance > PDB reste « au chaud » et avance avec</p> <p>- Jeu grpé s'arrête ou recul > PDB sort et part au raz ou fait une passe !!! pas de grande course latérale</p>
C. Réussite : => Quant et Qual	Mettre moins de 2 secondes pour exécuter la consigne.	<p>- Quant : Marquer au moins 3 points / matches</p> <p>- Qual : jeu grpé à 4-5 joueurs max, ballon derrière</p>
J'observe : => Cond typ,	1/ Certains élèves refusent le contact 2/ certains élèves ne sont pas attentifs	- jeu grpé => tt le monde pousse mais personne ne s'occupe du ballon ; PDB ne se retourne pas au contact
J'interviens : => CE, Guidage, V-/+	1/Peur de se faire mal, refus de toucher l'adv (surtout si sexe ≠) 2/manque d'implication	<p>- Guidage sur rôle des différents joueurs ds jeu grpé</p> <p>V- : travail sur répétition de jeu grpé face à un bouclier</p>
Je pense à :	1/ enlever le paramètre vitesse d'exécution ? 2/ consignes plus énergiques, rappeler l'aspect sécuritaire (attentif = moins de risque de blessures)	- Arbitrage + superviser l'observation



Bilan prof : Jeu grpé utilisé ? Permet de fixer des défenseurs ?	Au bon moment ? Ballon arrive à sortir régulièrement du jeu grpé ?	Bilan élèves :
--	---	-----------------------

- 1 point par zone franchie => coupelle ROUGE,
- 10 point par essai => coupelle BLEU = 10 points
- Thème 3 : 100 points si essai après 3 passes en jeu déployé => coupelle jaune

		JAUNE	BLEU
ECHAUFFEMENT	- Ballons tombé - Plaquage		
THEME 1 Passe impossible sur 3 premiers temps de jeu (3 jeux grpé de suite puis peut jouer déployé)	SCORE		
	CE		
THEME 2 1 jeu grpé => 2 passes max puis doit à nouveau faire un jeu grpé	SCORE		
	CE		
THEME 3 libre mais toujours avec 1 point / 10 points / 100 points	SCORE		
	CE		

Fil Mot : « *Avancer grâce à une utilisation opportune des jeux groupés et déployés pour créer et/ou exploiter des espaces libres et des surnombres face à une défense organisée en 1 ligne.* »

Fil MetS : « *S'engager de façon lucide dans la pratique en s'inscrivant dans un projet commun au service de l'efficacité collective.* »

A signaler : AS muscu, 15 mai ⇒ Sandbal + canoé ; 22 mai ⇒ PEM ; 29 mai ⇒ VTT ; 6 juin ⇒ Acrobranche ; **1^{er} cours en mixité 1^{ère} PH / AP ⇒ règles F/G et modération engagement**

Leçon n° : 3 / 8 Date : 6 / 05 / 19

Matériel : boucliers, chasuble, ballons, coupelles
Feuille de match

Où en sont les élèves ?	1/ Néophyte : Emmie, Sabri (+ Corentin et Sarah) n'ont jms fait de rugby, pb / règles et peur de l'engagement	2/ Le Pas Serein : (Alexandre C, Ambre) Accepte d'aller au contact ds regroupmt ms bcp moins sur joueur seul, PDB qui se débarrasse du ballon si def vient vite sur lui	3/ Le fonceur agressif : (Corentin V, Bastien B) très actif ds regroupement ms se débat (coups coudes), à fond qq soit l'adv (Ø modulation d'engagement), cherche à avancer toute que coute.
--------------------------------	--	--	---

Séance / cycle + Thème séance	<i>Cours précédent : Sécurité + jeu grpé < Aujourd'hui : Contact et jeu grpé < Ensuite : jeu déployé et transition avec jeu grpé</i>
Objectifs (CCA)	<i>A la fin de la séance, vous devez connaître les signaux pour passer de l'un à l'autre ; être capable de voir quand il faut jouer grpé / qd il faut jouer déployé ; Accepter de s'engager dans le jeu et de coopérer avec les partenaires qq soit son niveau, son engagement</i>
Intérêts d'atteindre les obj ?	<i>Ceci vous permettra de concentrer la def avec du jeu grpé pour ensuite profiter des espaces avec du jeu déployé et ainsi mieux perforer la def.</i>
Organisation utilisée :	

	Echauffement : Travail en croix + roi du plaquage	3c3 :	Match à thème : Placement Def imposé
But :	- faire tomber le minimum de ballons - Plaquer tous les joueurs adverses le + vite possible	- Att : marquer le max d'essai en 3c3 - Def : récupérer le ballon, plaquer ou faire sortir le PDB	- Gagner le match en cherchant à fixer par du jeu grpé pr ensuite profiter des espaces créés (déployé)
Dispositif / Consignes / Groupes :	- 4 plots placé en X et séparé de 10-15m - « vs vs installez de façon équitale en nbr en colonne derrière chaque plots. Ac les ballons, vs vs faites des passes au centre de la croix et vs vs replacez derrière la colonne à laquelle vs avez donné. » - 3 minutes, à chaque ballon tombé, tt couleuz fait un thème renforcement msclaire (pompes, abdo, sauts grpé, flexions, talons fesses, monté de genoux...) - Compét entre les 2 équipes sur le nbr de ballon tombé - FIN SUR ROI DU PLAQUAGE EN MARCHANT A CROUPIS PUIS DEBOUT	- 4 terrains enchainés, équipes de 3 ou 4 joueurs de nv d'engagement 1 ^{er} TEMPS : Attaque / Def sur 10 possessions 2 ^{ème} TEMPS : Réversibilité des rôles possibles avec jeu continu en 3c3 tant que ballon est en jeu - Appeler Profs pour faire le bilan des scores et C.E. - Début sur passe à 1 des att, fin sur essai, en avt, ballon récupéré par def ou PDB plaqué ou sorti du terrain - 1pt si essai, -1pt pr équipe du def si plaquage dangereux	- Terrain largeur = médiane à 16m, longueur = 16m + 3m de chaque côté. - 7c7, match de 8 minutes avec arrêts de l'enseignant si besoin de correction => Enseignant questionne les élèves sur les arrêts pour faire émerger les CE Thème : Sur chaque lancement de jeu, la def est en ligne sur toute la largeur du terrain ⇒ Pousser l'att à jouer grpé Evol : Sur chaque lancement de jeu, la def est regroupé sur un 1/2 terrain ou 1/3 terrain ⇒ Pousser l'att à jouer dans les espaces libres
C.E. communs ⇒ Mot et MetS	- prendre infos sur qui me donne le ballon et à qui je transmets - tendre les mains avt la réception, accélération après réception PLAQUEUR : - Modérer son intervention pr ne pas faire mal à l'adv - Place sa tête côté opposé à la chute et coller son oreille à l'adv (cuisse ou hanche) ; Attraper au bassin et se laisser ensuite glisser vers genoux ; Serrer ses bras le + fort possible ; Pousser l'adv pr le faire tomber latéralement, coté opposé à la tête, Garder les bras serrés fortement jusqu'à l'arrivé au sol. Contrôler la chute du PDB jusqu'à son arrivé au sol PLAQUE : ne pas rentrer en contact au sol ac les mains ou le coude ⇒ risque de luxation, Menton – poitrine pr dos rond + serrer le ballon ac ses 2 bras le + fort possible	PDB + NPDB : Avancer, avancer, tjs avancer ⇒ course vers l'embut et non latérale + utiliser tt la largeur du terrain en s'écartant DEF : 1 ^{er} temps : se répartir les adv par gabarit, avancer dès que possible, plaquer dès que PDB non lié (CE plaquage Echauf) 2 ^{ème} temps : - Réagir rapidement au changement de statut : Def le plus proche du PDB essaye de gagner du temps et pas forcément de récupérer tout de suite le ballon (recul frein, orienter la course du PDF, bloquer la passe...)	INFO - Déf déployée ⇒ faire un jeu grpé / Def regroupé ⇒ la contourner pour des courses et du jeu déployé - Jeu grpé avance > PDB reste « au chaud » et avance avec / Jeu grpé s'arrête ou recul > PDB sort et part au raz ou fait 1 passe !!! pas gd course latérale JEU GRPE : 2 : Je le pousse ac l'épaule, en me liant à lui très bas sur mes jb pr qu'il continue d'avancer 3 : je vais lui arracher le ballon ds les mains, très vite avt les déf (Signal = retournement : enrouer son bras + épaule nombriil) 4 : Masquer le ballon « dans un cocon » !!! NE PAS OUBLIER D'ARRACHER LE BALLON MetS : - Je maîtrise mes émotions et mon engagement. Si j'arrive lancé sur un adv qui a peur, je ↓ mon engagement pour faire en sorte de ne pas lui faire mal
C. Réussite : ⇒ Quant et Qual	- tomber moins de 5 ballons pr 3 min - ne jms se rentrer dedans	- Marquer au moins 3 x sur 5 passages qd C.E. OK - Def est tjs derrière le PDB	- Quant : Marquer au moins 3 points / matchs - Qual : jeu grpé à 4-5 joueurs, ballon derrière
J'observe : ⇒ Cond typ, é particulier	+ ballon ne tombe jms	- Att n'arrivent pas à marquer car mauvaises passes, mauvais choix + Def prend le dessus et arrête régulièrement les att	- jeu grpé => tt le monde pousse mais personne ne s'occupe du ballon ; PDB ne se retourne pas au contact - Ø prise en cpt du placement def déployé, (lg passe à chaque lancement)
J'interviens : ⇒ CE, Guidage, V	EVOL : trajectoire parabolique < 1 manip avt la passe < changer sens de rotation au cp de sifflet	- Att ont le droit de courir ms pas le def + Réversibilité des rôles (2 ^{ème} temps)	- Guidage sur rôle des différents joueurs ds jeu grpé V- : travail sur répétition de jeu grpé face à un bouclier - Guidage avec arrêt et questionnement, voir démo avec les plots
Je pense à :	1/ enlever le paramètre vitesse d'exécution ? 2/ rappeler l'aspect sécuritaire (attentif = moins de risque de blessures)	- Passer sur terrain pr C.E.	- Arbitrage + superviser l'observation

Bilan prof : Beaucoup d'élèves absents ou inaptés ⇒ seulement 3 équipes de 7...
Match à thème : pas le temps de faire évol, que sur def déployé

Bilan élèves : Comportement inacceptable de plusieurs élèves (Ethan F, Loïc M, Kévin RV...)

ENGAGEMENT LIMITE		ENGAGEMENT ++	
ORANGE	BLEU	JAUNE	VIOLET
Loane Marjolaine Sarah C Alexandre C Sabri S	Ambre Emmie L Nicolas C Adrien L	Corentin V	Thomas B Bastien B
Louis C Axel C Ethan F Dorian G	Eléonore Mathis B Romain C Léo M Tom J	Loïc Cat Anthony B Hugo C Maxime L Loïc Mor Kévin R-V	Maxence D Aymeric G Martin L Samuel P Frédéric P

SCORE MATCHS			

SCORE ENCHAINEMENT GRPE ⇒ DEPLOYE			

Fil Mot : « *Avancer grâce à une utilisation opportune des jeux groupés et déployés pour créer et/ou exploiter des espaces libres et des surnombres face à une défense organisée en 1 ligne.* »

Fil MetS : « *S'engager de façon lucide dans la pratique en s'inscrivant dans un projet commun au service de l'efficacité collective.* »

A signaler : AS muscu, arts du cirque, 15 mai ⇒ canoé ; 22 mai ⇒ PEM ; 29 mai ⇒ VTT ; 6 juin ⇒ Acrobranche ; Règles F/G et modération engagement

Leçon n° : 4 / 7 Date : 14 / 05 / 19

Matériel : chasubles, ballons, coupelles Feuilles de match

Où en sont les élèves ?	1/ Néophyte : Emmie, Sabri (+ Corentin et Sarah) n'ont jms fait de rugby, pb / règles et peur de l'engagement	2/ Le Pas Serein : (Alexandre C, Ambre) Accepte d'aller au contact ds regrpmt ms bcp moins sur joueur seul, PDB qui se débarrasse du ballon si def vient vite sur lui	3/ Le fonceur agressif : (Corentin V, Bastien B) très actif ds regrpmt ms se débat (coups coudes), à fond qq soit l'adv (Ø modulation d'engagement), cherche à avancer toute que coûte.
Séance / cycle + Thème séance	<i>Cours précédent : Sécurité + jeu grpé < Aujourd'hui : Choix et jeu déployé < Ensuite : transition jeu grpé ⇔ déployé</i>		
Objectifs : (CCA)	<i>A la fin de la séance, vous devez connaître les indices à prélever pour choisir de jouer en déployé ; être capable de passer à des joueurs en mvt ; être tjs en soutien du</i>		
Intérêts d'atteindre les obj ?	<i>PDB ; Analyser sa prestation et celle de l'équipe avec lucidité</i>		
Organisation utilisée :	<i>Ceci vous permettra de pouvoir contourner la def que l'on aura regrper au préalable</i>		
	Echauffement :	3c3 :	Match à thème : Placement Def imposé
But :	- Se transmettre le ballon d'1 côté à l'autre sans le faire tomber	- Att : marquer le max d'essai en 3c3 - Def : récupérer le ballon, plaquer ou faire sortir le PDB	- Gagner le match en cherchant à fixer par du jeu grpé pr ensuite profiter des espaces créés (déployé)
Dispositif / Consignes / Groupes :	- équipes ÷ en 2, un grp de 4 ou 5 sur chaque côté du carré - Départ ballon sur un côté, qd ballon arrive côté opposé retransmettre de l'autre côté - Ballon tombé ⇒ 3 pompes pour l'équipe - Ne pas toucher les adv ou leur ballon!!! Pas d'avt de ralentir après la passe - 3 aller-retour puis passer sur compet entre les équipes FIN ECHAUF AC CONTACT 10 plaque 1J, jaune doit ensuite faire le tour d'un plot avt d'aller plaquer O - 30 sec, plaqueur au cp de sifflet à perdu ⇒ 3x30sec (à genou, à croupis, debout) en changeant le 1 ^{er} plaqueur	- 4 terrains enchaînés, équipes de 3 ou 4 joueurs de nv d'engagement 1 ^{er} TEMPS : Attaque / Def sur 10 possessions 2 ^{ème} TEMPS : Réversibilité des rôles possibles avec jeu continu en 3c3 tant que ballon est en jeu - Appeler Profs pour faire le bilan des scores et C.E. - Début sur passe à 1 des att, fin sur essai, en avt, ballon récupéré par def ou PDB plaqué ou sorti du terrain - 1pt si essai, -1pt pr équipe du def si plaquage dangereux	IDEM semaine dernière mais avec EVOL au bout de 3' de jeu - Terrain largeur = médiane à 16m, longueur = 16m + 3m de chaque côté. - 7c7, match de 8 minutes avec arrêts de l'enseignant si besoin de correction ⇒ Enseignant questionne les élèves sur les arrêts pour faire émerger les CE Thème : Sur chaque lancement de jeu, la def est en ligne sur toute la largeur du terrain ⇒ Pousser l'att à jouer grpé Evol : Sur chaque lancement de jeu, la def est regroupé sur un 1/2 terrain ou 1/3 terrain ⇒ Pousser l'att à jouer dans les espaces libres
C.E. communs ⇒ Mot et MetS	- PDB : prendre info sur partenaire et adv avt de transmettre - Passe : 1 main qui pousse à l'arrière dessus / main qui soutien à l'avt dessous - RECEVEUR : orienter haut du corps et mains vers passeur (tendre bras vers lui pr voir ses mains), réceptionner ps accélérer pr remettre en jeu le passeur - C.E. sur plaquage	PDB + NPDB : Avancer, avancer, tjs avancer ⇒ course vers l'embut et non latérale + utiliser tt la largeur du terrain en s'écartant DEF : 1 ^{er} temps : se répartir les adv par gabarit, avancer dès que possible, plaquer dès que PDB non lié (CE plaquage Echauf) 2 ^{ème} temps : - Réagir rapidement au changement de statut : Def le plus proche du PDB essaye de gagner du temps et pas forcément de récupérer tout de suite le ballon (recul frein, orienter la course du PDF, bloquer la passe...)	INFO - Déf déployée ⇒ faire un jeu grpé / Def regroupé ⇒ la contourner pour des courses et du jeu déployé - Jeu grpé avance > PDB reste « au chaud » et avance avec / Jeu grpé s'arrête ou recul > PDB sort et part au raz ou fait 1 passe !!! pas gd course latérale JEU GRPE : 2 : Je le pousse ac l'épaule, en me liant à lui très bas sur mes jb pr qu'il continue d'avancer 3 : je vais lui arracher le ballon ds les mains, très vite avt les déf (Signal = retournement : enrouler son bras + épaule nombril) 4 : Masquer le ballon « dans un cocon » !!! NE PAS OUBLIER D'ARRACHER LE BALLON MetS : Je maîtrise mes émotions et mon engagement. Si j'arrive lancé sur un adv qui a peur, je ↓ mon engagement pour faire en sorte de ne pas lui faire mal
C. Réussite : ⇒ Quant et Qual	- Faire au moins 2 longueurs sur 3 sans faire tomber le ballon ou sans toucher d'adv	- Marquer au moins 3 x sur 5 passages qd C.E. OK - Def est tjs derrière le PDB	- Quant : Marquer au moins 3 points / matchs - Qual : jeu grpé à 4-5 joueurs, ballon derrière
J'observe : ⇒ Cond typ, é particulier	- élèves se rentrent dedans, ft des passes sur adv... + élèves arrivent bien ms vt doucement	- Att n'arrivent pas à marquer car mauvaises passes, mauvais choix + Def prend le dessus et arrête régulièrement les att	- jeu grpé ⇒ tt le monde pousse mais personne ne s'occupe du ballon ; PDB ne se retourne pas au contact - Ø prise en cpt du placement def déployé, (lg passe à chaque lancement)
J'interviens : ⇒ CE, Guidage, V	- ↑ taille du carré + mettre 1 tp max pr l'aller-retour	- Att ont le droit de courir ms pas le def + Réversibilité des rôles (2 ^{ème} temps)	- Guidage sur rôle des différents joueurs ds jeu grpé V- : travail sur répétition de jeu grpé face à un bouclier - Guidage avec arrêt et questionnement, voir démo avec les plots
Je pense à :	- Inaptes ont une couleur chacun, comptent les points, observent les en-avant et ballons tombés	- Passer sur terrain pr C.E.	- Arbitrage + superviser l'observation

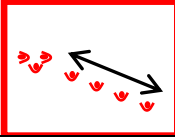
Bilan prof : **Bilan élèves :** Mieux passer dans le comportement, certains élèves absents

Equipe L3 :

<u>ORANGE</u>	<u>BLEU</u>	<u>VERT</u>
Bastien B Frédérique P Louis C Maxence Sabri Sarah Loanne	Kévin R-V Aymeric G Samuel Nicolas C Romain C Adrien L Emie	Loïc M Corentin V Thomas B Anthony C Loïc Eléonore

MATCH 1

Equipes		
Essais marqués		
Score final		
=> Fautes commises		
En avant		
Tenu		
Jeu dangereux		
Hors-jeu		

JEU DEPLOIE COLLECTIF	1) Sur les remises en jeu (touches et mêlés), les arrières sont placés <u>en escalier</u> et occupent toute la <u>largeur</u> du terrain		JAMAIS	UN PEU	SOUVENT	TOUJOURS
	2) Après plusieurs phases de jeu les arrières sont toujours organisés : en <u>escalier sur toute la largeur</u>		JAMAIS	UN PEU	SOUVENT	TOUJOURS
	3) L'attaque arrive à <u>regrouper la défense avec un jeu groupé</u>		JAMAIS	UN PEU	SOUVENT	TOUJOURS
	4) Lorsque la défense est regroupée, l'attaque <u>joue déployé dans les espaces libérés</u>		JAMAIS	UN PEU	SOUVENT	TOUJOURS

MATCH 2

Equipes		
Essais marqués		
Score final		
=> Fautes commises		
En avant		
Tenu		
Jeu dangereux		
Hors-jeu		

Fil Mot : « *Avancer grace à une utilisation opportune des jeux groupés et déployés pour créer et/ou exploiter des espaces libres et des surnombres face à une défense organisée en 1 ligne.* »
Fil MetS : « *S'engager de façon lucide dans la pratique en s'inscrivant dans un projet commun au service de l'efficacité collective.* »

A signaler : AS muscu, VTT, Acrobranche

Leçon n° : 5 / 7 Date : 28 / 05 / 19

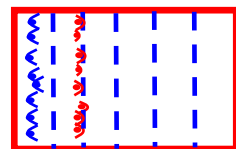
Matériel : chasubles, ballons, coupelles, 8 cordes à sauter
Feuilles de match

Où en sont les élèves ? 1/ Néophyte : Emmie, Sabri (+ Corentin et Sarah) n'ont jms fait de rugby, pb / règles et peur de l'engagement	2/ Le Pas Serein : (Alexandre C, Ambre) Accepte d'aller au contact ds regrpmt ms bcp moins sur joueur seul, PDB qui se débarrasse du ballon si def vient vite sur lui	3/ Le fonceur agressif : (Corentin V, Bastien B) très actif ds regrpmt ms se débat (coups coudes), à fond qq soit l'adv (Ø modulation d'engagement), cherche à avancer coute que coute.
---	--	--

Séance / cycle + Thème séance	<i>Cours précédent : Sécurité + jeu grpé < Ensuite : transition jeu grpé ⇔ déployé < Aujourd'hui : Travail de la def en ligne < 2 derniers cours ⇒ éval</i>
Objectifs : (CCA)	<i>A la fin de la séance, vous devez connaître les grands pp d'organisation en def ; être capable de mettre en place une stratégie co def et de s'inscrire dedans au niveau indiv ; Accepter de rentrer dans une réflexion collective, prendre une part active dans cette réflexion pour s'inscrire dans un projet commun</i>
Intérêts d'atteindre les obj ?	<i>Ceci vous permettra de limiter le nombre d'essais encaissés</i>
Organisation utilisée :	

	Echauffement : Le miroir	S.A. EVOLUTIVE : Travail de la def en ligne
--	---------------------------------	--

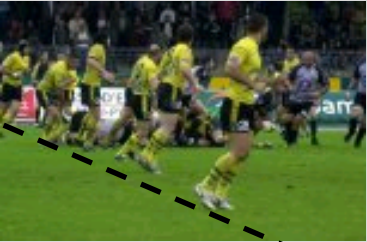
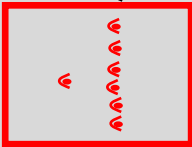
But :	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir vite au changement de direction du PDB adverse - Se coordonner dans l'équipe pour maintenir 1 ligne 	ATT : avancer le + possible pr marquer l'essai DEF : reculer le minimum
Dispositif / Consignes / Groupes :	- Sur le terrain de la SA évolutive : 1 équipe en escalier avec le ballon / 1 équipe en face en ligne et sans ballon - PDB se déplace dans une direction, celle de son choix parmi dvt - derrière - D - G. Il fait 5 pas puis transmet le ballon à un partenaire qui refait 5 pas dans une autre drct... ⇒ 1 équipe en attaque pdt 30'' puis on inverse les rôles ⇒ NPDB doivent se déplacer en fonction en maintenant l'escalier ⇒ Def se placent en ligne en étant chacun relié par une corde à sauter ⇒ doivent se déplacer en fonction pour essayer de maintenir la ligne !!! Si 2 joueurs ne sont plus dans la ligne ⇒ Tous l'équipe def fait pompes ou abdo EVOL : 1/ En marchant > trotinant > Courant 2/ 1 chgmt de drct puis 1 passe > 2 chgmt possible > possibilité de crier « grpé » et 3 NPDB proche + 4 def doivent venir toucher PDB	- 7vs7 ; Terrain habituel (largeur surface réparation foot à 7, longueur d'un point de pénalty à un autre) ; Chaque équipe possède la balle 10 fois pendant 20 secondes, le jeu démarre de la zone 2 puis de la zone atteinte au bout des 20 secondes. S'il y a un essai, l'action repart de la zone 2 - Lancement de jeu sur la ligne de la zone 2, les défenseurs sont distants de 3 mètres - Fin de tâche au bout de 20 secondes, ou sur touche, essai, non-respect du règlement - Répétition 10x20sec EVOLUTION 1 / DEF n'interviennent pas sur le ballon : que sur le PDB ⇒ ne pas chercher à récupérer 2/ Droit de récupérer et d'aller marquer en moins de 5 sec 3/ Enchaîner les temps de jeu, si action s'arrête (sortie, faute...) ⇒ repartir de la zone 2, avec def en ligne. Temps de faire échauf et évol
C.E. communs ⇒ Mot et MetS	<ul style="list-style-type: none"> - Etre concentré et réactif pour réagir vite au chgmt de drct - Prendre en cpt les déplacements des partenaires pour essayer de maintenir une ligne def ⇒ si je vais trop vite / trop lentement, alors il y a des trous dans la ligne - Etre prêt à venir en jeu grpé si PDB décide de venir au contact 	<ul style="list-style-type: none"> - S'organiser à 6 pr couvrir tt la largeur - 1 élève se place en 2ème rideau et couvre tt les joueurs qui s'échappent (doit être rapide) - 1 adv en vis-à-vis, de son gabarit et maintenir la ligne + avancer - Resserer les intervalles si ballon proche / ↑ si ballon loin
C. Réussite : ⇒ Quant et Qual	<ul style="list-style-type: none"> - La ligne se maintient sur au moins 5 chgmt de drct - Pas plus de 5m entre le joueur le + avancé et le moins avancé 	<ul style="list-style-type: none"> - Ne pas permettre plus d'un essai en 5 fois 20 secondes
J'observe : ⇒ Cond typ, é particulier	<ul style="list-style-type: none"> - Grosse difficulté à se coordonner, à suivre les chgmt de drct, les cordes sont très vite lâchées + Arrivent à se déplacer sans lâcher la corde 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 joueur contourne le bloc def et passe sur le côté
J'interviens : ⇒ CE, Guidage, V	<ul style="list-style-type: none"> - V : un def annonce à voix haute les drct à suivre + V : enlever les cordes et essayer de maintenir la ligne 	+/- largeur terrain
Je pense à :		- arbitrage



Bilan prof : Bonne séance, travail def intéressant, cohérence ↔ entre échauf et suite de la séance Loanne ⇒ bonne progression, avance, gagne du terrain, véa dans les regroupements ++	Bilan élèves : ½ classe de 1 ^{ère} AP absente ⇒ cours bcp plus calme. def en ligne à 2m ac vis-à-vis de son gabarit ok, 1 def derrière et maintien de la ligne après plusieurs temps de jeu est plus complexe.
--	--

MATCH 1

Equipes		
Possession		
Score final		
=> Fautes commises		
En avant		
Tenu		
Jeu dangereux		
Hors-jeu		

ORGANISATION DEFENSIVE	1) Les défenseurs sont alignés à 2m du ballon sur les remises en jeu		JAMAIS	UN PEU	SOUVENT	TOUJOURS
	2) Un défenseur est placé derrière la ligne pour couvrir au cas ou un adversaire la franchit		JAMAIS	UN PEU	SOUVENT	TOUJOURS
	3) Chaque défenseur est face à un adversaire de son gabarit :		JAMAIS	UN PEU	SOUVENT	TOUJOURS
	4) La ligne défensive reste visible même après 2 ou 3 temps de jeu		JAMAIS	UN PEU	SOUVENT	TOUJOURS

MATCH 2

Equipes		
Possession		
Score final		
=> Fautes commises		
En avant		
Tenu		
Jeu dangereux		
Hors-jeu		

MATCH 3

Equipes		
Possession		
Score final		
=> Fautes commises		
En avant		
Tenu		
Jeu dangereux		
Hors-jeu		

Fil Mot : « Avancer grâce à une utilisation opportune des jeux groupés et déployés pour créer et/ou exploiter des espaces libres et des surnombres face à une défense organisée en 1 ligne. »

Fil MetS : « S'engager de façon lucide dans la pratique en s'inscrivant dans un projet commun au service de l'efficacité collective ».

A signaler : AS acrobranche ?

Leçon n° : 6 / 7 Date : 4 / 06 / 19

Matériel : Convocation CCF, 60 coupelles, chasubles, sifflet, plaquettes, fiches équipe, fiches observation, tablette, appareil photo
BLEU :
JAUNE :

Où en sont les élèves ?	1/ Néophyte : Emmie, Sabri (+ Corentin et Sarah) n'ont jms fait de rugby, pb / règles et peur de l'engagement	2/ Le Pas Serein : (Alexandre C, Ambre) Accepte d'aller au contact ds regrpmt ms bcp moins sur joueur seul, PDB qui se débarrasse du ballon si def vient vite sur lui	3/ Le fonceur agressif : (Corentin V, Bastien B) très actif ds regrpmt ms se débat (coups coudes), à fond qq soit l'adv (Ø modulation d'engagement), cherche à avancer coute que coute.
	Jeu co : Commencent à avancer grâce à des enchainements d'actions individuelles ou à 2, organisation encore aléatoire sur plusieurs temps de jeu. Arrive bien à jouer entre F et G, tout le monde participe. Travail def de la semaine dernière a permis une évol intéressante		
Séance / cycle + Thème séance	<i>Cours précédent : transition jeu groupé ↔ déployé < Aujourd'hui : CCF partie 1 < Semaine prochaine : CCF partie 2</i>		
Objectifs : (CCA)	<i>A la fin de la séance, vous devez connaître l'organisation collective à avoir en def et en att ; être capable d'alterner les formes de jeu approprier à l'adv ; Assumer un rôle défini collectivement au départ, s'inscrire dans une réflexion collective entre les matchs</i>		
Intérêts d'atteindre les obj ?	<i>Ceci vous permettra de limiter l'avancé des adv et de prendre moins d'essais</i>		
Organisation utilisée :	<i>3 équipes de la semaine dernière</i>		
	Echauffement 1/2 autonomie :	Situation fil rouge :	
But :	1- Ne pas faire tomber le ballon 2- Plaquer/Se faire plaquer sans faire mal 3- Répétition jeu grpé	- gagner le match en franchissant le max de ligne rouge et en marquant le max d'essai	
Dispositif / Consignes / Groupes :	1) Mise en route sur passe, 3 à 4 ballon par équipe => travail en course désordonnée avec ≠ thèmes (S1 à 3) ou aller-retour en ligne (S4) 6min 2) Contact => répétition plaquage en ligne (S1à3) ou avec roi du plaquage (S4 et 5) 6min 3) Répétition jeu grpé : 3-4 passes puis 1 joueur s'arrête et crie « groupé » => équipe s'organise avec 4 joueurs en grpé et les autres en escaliers + simulation d'avancé sur 2-3m et sortie du ballon pr déployé	- 7c7 sur terrain 50mx40m (Surface terrain à 7 +2m x Surface à 11 => rond central), 3x8min - AVANT LE MATCH : réflexion collective avec feuille d'aide - PENDANT LE MATCH : équipes qui jouent gère les rotations avec 1 chrono - 3 ^{ème} équipe remplit les feuilles de match de chacune des équipes (3joueurs / équipes) + comptent les points avec les coupelles (3 joueurs) R = 1 ligne = 1 point ; J ou B = essai = 10pt - Règle F / G - Si non-respect des règles de sécurité => exclusion 2' puis exclusion définitive Rappel règle hors-jeu, tenu 3 sec, jeu dangereux (en particulier sur regroupement), en avant et avantage	
C.E. communs => Mot et MetS	- Echauffement particulièrement important en rugby car contact, effort intense, possibilité de torsion, de coups... - Echauffement doit être progressif, ne pas être en sprint sur 1)	Rappel organisation collective : - MON EQUIPE A LE BALLON => nous sommes placés en escalier, jeu groupé si la défense est déployée / jeu déployé si la défense est regroupée. !!! Soutien du PDB en l'accompagnant - MON EQUIPE N'A PAS LE BALLON => nous sommes placés en lignes avec un joueur de son gabarit en vis-à-vis et un joueur en couverture. Je dois toujours être aligné avec mes partenaires => ne pas monter trop vite ou trainer derrière - Si 1 adv arrive souvent à franchir notre ligne def => mettre 1 joueur rapide en couverture qui pourra le rattraper	
C. Réussite : => Quant et Qual	- Ne pas être essoufflé et /ou fatigué à la fin du 1) - Avoir chaud à la fin des 20min	- Marquer au moins 6 points /match - Max 2 essais / match	
J'observe : => Cond typ, é particulier	- Equipe qui ne sait plus quoi faire - Equipe qui commence par l'intense	- une équipe se fait très largement dominer au score	
J'interviens : => CE, Guidage, V-/+	- G : questionner sur séance précédente - CE : rappel progressivité	- modifier la composition des équipes	
Je pense à :	- Lancer les 6' puis observer	Arbitrage + bilan observation entre les matchs	
Bilan prof : Bilan cycle, Bilan année	Bilan élèves : (résultat / obj spé, cpmt, travail)		

MATCH 1**AVANT LE MATCH**

On a le ballon :	Joueurs au centre (costaud mais plus lent)	
	Joueurs sur les ailes (léger mais plus rapide)	
On n'a pas le ballon	1 joueur de son gabarit en vis-à-vis, qui prend qui ?	

PENDANT LE MATCH

Equipes		
Essais marqués		
Score final		
=> Fautes commises		
En avant		
Tenu		
Jeu dangereux		
Hors-jeu		

APRES LE MATCH

Le point + + + (ce qui a bien marché, à garder pour le prochain match) :	Le point - - - (ce qui n'a pas bien marché, à modifier pour le prochain match) :
--	--

MATCH 2**AVANT LE MATCH**

On a le ballon :	Joueurs au centre (costaud mais plus lent)	
	Joueurs sur les ailes (léger mais plus rapide)	
On n'a pas le ballon	1 joueur de son gabarit en vis-à-vis, qui prend qui ?	

PENDANT LE MATCH

Equipes		
Essais marqués		
Score final		
=> Fautes commises		
En avant		
Tenu		
Jeu dangereux		
Hors-jeu		

APRES LE MATCH

Le point + + + (ce qui a bien marché, à garder pour le prochain match) :	Le point - - - (ce qui n'a pas bien marché, à modifier pour le prochain match) :
--	--

MATCH 1**AVANT LE MATCH**

On a le ballon :	Joueurs au centre (costaud mais plus lent)	
	Joueurs sur les ailes (léger mais plus rapide)	
On n'a pas le ballon	1 joueur de son gabarit en vis-à-vis, qui prend qui ?	

PENDANT LE MATCH

Equipes		
Essais marqués		
Score final		
=> Fautes commises		
En avant		
Tenu		
Jeu dangereux		
Hors-jeu		

APRES LE MATCH

Le point + + + (ce qui a bien marché, à garder pour le prochain match) :	Le point - - - (ce qui n'a pas bien marché, à modifier pour le prochain match) :
--	--

MATCH 2**AVANT LE MATCH**

On a le ballon :	Joueurs au centre (costaud mais plus lent)	
	Joueurs sur les ailes (léger mais plus rapide)	
On n'a pas le ballon	1 joueur de son gabarit en vis-à-vis, qui prend qui ?	

PENDANT LE MATCH

Equipes		
Essais marqués		
Score final		
=> Fautes commises		
En avant		
Tenu		
Jeu dangereux		
Hors-jeu		

APRES LE MATCH

Le point + + + (ce qui a bien marché, à garder pour le prochain match) :	Le point - - - (ce qui n'a pas bien marché, à modifier pour le prochain match) :
--	--

Fil Mot : « Avancer grâce à une utilisation opportune des jeux groupés et déployés pour créer et/ou exploiter des espaces libres et des surnombres face à une défense organisée en 1 ligne. »

Fil MetS : « S'engager de façon lucide dans la pratique en s'inscrivant dans un projet commun au service de l'efficacité collective ».

A signaler : AS VTT ?

Leçon n° : 7 / 7 Date : 11 / 06 / 19

Matériel : Convocation CCF, 60 coupelles, chasubles, sifflet, plaquettes, 3 fiches équipe, fiches observation, tablette, appareil photo
BLEU :
JAUNE :

Où en sont les élèves ?	1/ Néophyte : Emmie, Sabri (+ Corentin et Sarah) n'ont jms fait de rugby, pb / règles et peur de l'engagement 2/ Le Pas Serein : (Alexandre C, Ambre) Accepte d'aller au contact ds regrpmt ms bcp moins sur joueur seul, PDB qui se débarrasse du ballon si def vient vite sur lui 3/ Le fonceur agressif : (Corentin V, Bastien B) très actif ds regrpmt ms se débat (coups coudes), à fond qq soit l'adv (Ø modulation d'engagement), cherche à avancer coute que coute.	
	Jeu co : Commencent à avancer grâce à des enchaînements d'actions individuelles ou à 2, organisation encore aléatoire sur plusieurs temps de jeu. Arrive bien à jouer entre F et G, tout le monde participe. Travail def de la semaine dernière a permis une évol intéressante	
Séance / cycle + Thème séance	<i>Cours précédent : transition jeu groupé ↔ déployé < Aujourd'hui : CCF partie 1 < Semaine prochaine : CCF partie 2</i>	
Objectifs : (CCA)	<i>A la fin de la séance, vous devez connaître l'organisation collective à avoir en def et en att ; être capable d'alterner les formes de jeu approprier à l'adv ; Assumer un rôle défini collectivement au départ, s'inscrire dans une réflexion collective entre les matchs</i>	
Intérêts d'atteindre les obj ?	<i>Ceci vous permettra de limiter l'avancé des adv et de prendre moins d'essais</i>	
Organisation utilisée :	<i>3 équipes de la semaine dernière</i>	
	<u>Echauffement 1/2 autonomie :</u>	<u>Situation fil rouge :</u>
But :	1- Ne pas faire tomber le ballon 2- Plaquer/Se faire plaquer sans faire mal 3- Répétition jeu grpé	- gagner le match en franchissant le max de ligne rouge et en marquant le max d'essai
Dispositif / Consignes / Groupes :	1) Mise en route sur passe, 3 à 4 ballon par équipe => travail en course désordonnée avec ≠ thèmes (S1 à 3) ou aller-retour en ligne (S4) 6min 2) Contact => répétition plaquage en ligne (S1à3) ou avec roi du plaquage (S4 et 5) 6min 3) Répétition jeu grpé : 3-4 passes puis 1 joueur s'arrête et crie « groupé » => équipe s'organise avec 4 joueurs en grpé et les autres en escaliers + simulation d'avancé sur 2-3m et sortie du ballon pr déployé	- 7c7 sur terrain 50mx40m (Surface terrain à 7 +2m x Surface à 11 => rond central), 3x8min - AVANT LE MATCH : réflexion collective avec feuille d'aide - PENDANT LE MATCH : équipes qui jouent gère les rotations avec 1 chrono - 3 ^{ème} équipe remplit les feuilles de match de chacune des équipes (3joueurs / équipes) + comptent les points avec les coupelles (3 joueurs) R = 1 ligne = 1 point ; J ou B = essai = 10pt - Règle F / G - Si non-respect des règles de sécurité => exclusion 2' puis exclusion définitive Rappel règle hors-jeu, tenu 3 sec, jeu dangereux (en particulier sur regroupement), en avant et avantage
C.E. communs => Mot et MetS	- Echauffement particulièrement important en rugby car contact, effort intense, possibilité de torsion, de coups... - Echauffement doit être progressif, ne pas être en sprint sur 1)	Rappel organisation collective : - MON EQUIPE A LE BALLON => nous sommes placés en escalier, jeu groupé si la défense est déployée / jeu déployé si la défense est regroupée. !!! Soutien du PDB en l'accompagnant - MON EQUIPE N'A PAS LE BALLON => nous sommes placés en lignes avec un joueur de son gabarit en vis-à-vis et un joueur en couverture. Je dois toujours être aligné avec mes partenaires => ne pas monter trop vite ou trainer derrière - Si 1 adv arrive souvent à franchir notre ligne def => mettre 1 joueur rapide en couverture qui pourra le rattraper
C. Réussite : => Quant et Qual	- Ne pas être essoufflé et /ou fatigué à la fin du 1) - Avoir chaud à la fin des 20min	- Marquer au moins 6 points /match - Max 2 essais / match
J'observe : => Cond typ, é particulier	- Equipe qui ne sait plus quoi faire - Equipe qui commence par l'intense	- une équipe se fait très largement dominer au score
J'interviens : => CE, Guidage, V-/+	- G : questionner sur séance précédente - CE : rappel progressivité	- modifier la composition des équipes
Je pense à :	- Lancer les 6' puis observer	Arbitrage + bilan observation entre les matchs
Bilan prof : Bilan cycle, Bilan année	Bilan élèves : (résultat / obj spé, cpmt, travail)	

<u>ORANGE</u>	<u>BLEU</u>	<u>VERT</u>
1/ Hugo C	1/ Fred P	1/ Corentin V
2/ Loïc C	2/ Bastien B	2/ Kévin R-V
3/ Aymeric G	3/ Samuel P	3/ Mathis B
4/ Tom J	4/ Louis C	4/ Sabri S
5/ Maxence D	5/ Léo M	5/ Martin L
6/ Adrien L	6/ Nicolas C	6/ Thomas B
7/ Anthony B	7/ Ethan F	7/ Romain C
8/ Dorian G	8/ Alexandre C	8/ Maxime L
9/ Emmie	9/ Axel C	9/ Eléonore V
10/ Ambre	10/ Loanne	10/ Marjolaine
	+ Richard R	

MATCH 1**AVANT LE MATCH**

On a le ballon :	Joueurs au centre (costaud mais plus lent)	
	Joueurs sur les ailes (léger mais plus rapide)	
On n'a pas le ballon	1 joueur de son gabarit en vis-à-vis, qui prend qui ?	

PENDANT LE MATCH

Equipes		
Essais marqués		
Score final		
=> Fautes commises		
En avant		
Tenu		
Jeu dangereux		
Hors-jeu		

APRES LE MATCH

Le point + + + (ce qui a bien marché, à garder pour le prochain match) :	Le point - - - (ce qui n'a pas bien marché, à modifier pour le prochain match) :
--	--

MATCH 2**AVANT LE MATCH**

On a le ballon :	Joueurs au centre (costaud mais plus lent)	
	Joueurs sur les ailes (léger mais plus rapide)	
On n'a pas le ballon	1 joueur de son gabarit en vis-à-vis, qui prend qui ?	

PENDANT LE MATCH

Equipes		
Essais marqués		
Score final		
=> Fautes commises		
En avant		
Tenu		
Jeu dangereux		
Hors-jeu		

APRES LE MATCH

Le point + + + (ce qui a bien marché, à garder pour le prochain match) :	Le point - - - (ce qui n'a pas bien marché, à modifier pour le prochain match) :
--	--

MATCH 1**AVANT LE MATCH**

On a le ballon :	Joueurs au centre (costaud mais plus lent)	
	Joueurs sur les ailes (léger mais plus rapide)	
On n'a pas le ballon	1 joueur de son gabarit en vis-à-vis, qui prend qui ?	

PENDANT LE MATCH

Equipes		
Essais marqués		
Score final		
=> Fautes commises		
En avant		
Tenu		
Jeu dangereux		
Hors-jeu		

APRES LE MATCH

Le point + + + (ce qui a bien marché, à garder pour le prochain match) :	Le point - - - (ce qui n'a pas bien marché, à modifier pour le prochain match) :
--	--

MATCH 2**AVANT LE MATCH**

On a le ballon :	Joueurs au centre (costaud mais plus lent)	
	Joueurs sur les ailes (léger mais plus rapide)	
On n'a pas le ballon	1 joueur de son gabarit en vis-à-vis, qui prend qui ?	

PENDANT LE MATCH

Equipes		
Essais marqués		
Score final		
=> Fautes commises		
En avant		
Tenu		
Jeu dangereux		
Hors-jeu		

APRES LE MATCH

Le point + + + (ce qui a bien marché, à garder pour le prochain match) :	Le point - - - (ce qui n'a pas bien marché, à modifier pour le prochain match) :
--	--

